

## **Tagungsbericht zur dritten Tagung der DGTF zum Thema "Forschung Recherche Research", Mannheim 2005**

Dipl. – Des. Gesche Joost, Dipl. – Des. Arne Scheuermann

**Die dritte Tagung der DGTF** hatte das Thema "Forschung Recherche Research" und fand am 28. und 29. Januar 2005 im Mannheimer Kunstverein statt. Drei "Impulsreferate" und vier Projektpräsentationen zum Thema wurden von Panels flankiert, in denen die vorgestellten Positionen der Designtheorie und -forschung von eingeladenen Gästen und den Zuschauern diskutiert wurden. Im Zentrum der Diskussionen standen dabei die Fragen nach dem Begriff der Designtheorie selbst und nach spezifischen Methoden der Designforschung und ihrer Realisierung in Forschungsprojekten. Alle Beiträge wie auch die Diskussionen liegen als Tondokumente unter [www.dgtf.de/97.0.html](http://www.dgtf.de/97.0.html) vor.

### **Kurzbericht der Tagung:**

Gerhard Schweppenhäuser setzt mit seinem Impulsreferat zum Forschungsbegriff in der Ästhetischen Theorie den Anfang. In seinem Beitrag "Kulturindustrie, Populismus und das Populäre" markiert er drei klassische Methoden des Forschungsbegriffs – Experiment, Empirie und Hermeneutik – und stellt sie in einen Zusammenhang mit den Schlüsselbegriffen der Kritischen Theorie. Seine Arbeitsfrage dabei lautet: Welche Rolle können die Ansätze der kritischen Theorie für eine sich etablierende Designtheorie spielen? Anhand der exemplarischen Analyse des Medienphänomens „Naddel“ führt Schweppenhäuser abschließend das Potential der Kritischen Theorie wie auch der Systemtheorie für die Medienanalyse vor.

In der anschließenden Diskussion, geleitet von den „Agents Provocateurs“ Michael Erlhoff und Nikolaus Wyss, wird diskutiert, ob die Trennung der Methoden ‚Experiment‘, ‚Empirie‘ und ‚Hermeneutik‘ für einen zeitgemäßen Begriff der Designtheorie und Designforschung nicht obsolet geworden sei. Gerade in der Interaktion dieser Methoden und in ihrer Überschneidung liege, so Erlhoff, das Potential für die Designforschung. Der Zusammenhang, der sich *zwischen* den drei etablierten Methoden im Rahmen konkreter Forschungsprojekte im Design ergebe, stelle damit eine spezifische Qualität der Ansätze aus dem Design dar.

Es folgen Statements zu Forschungsperspektiven, -projekten und -methoden von Mitgliedern der DGTF. Den Anfang macht Klaus Schwarzfischer mit seinem Beitrag „Der Bilde Fleck – semiotisch interpretiert“. Schwarzfischer kontextualisiert darin den Designbegriff und die Rolle des Designers im Gestaltungsprozess in einem eigenen, an die Semiotik angelehnten

Konstruktivismus. (Der Beitrag ist, wie alle Präsentationen, ebenfalls online unter [www.dgtf.de/97.0.html](http://www.dgtf.de/97.0.html) abrufbar).

Es folgt der Beitrag von Arne Scheuermann und Gesche Joost "Rhetorik und Design" zur Perspektive einer rhetorisch orientierten Designtheorie. Ihr interdisziplinärer Ansatz – in dem Rhetorik und Design wechselseitig aufeinander angewandt werden – wird zu Beginn in einem kurzen Forschungsbericht verortet und dann am Beispiel der audio-visuellen Rhetorik und der Analyse von Werbefilmen expliziert. Dazu präsentieren Sie abschließend eine designspezifische Heuristik zur Analyse von Medien: ein visuelles Notationsverfahren, das die rhetorischen Patterns des audio-visuellen Produktes auf der Basis eines Systems von Icons abbildet.

Die beiden letzten Projektpräsentationen behandeln das Themenfeld der Produkte im sozialen Wirkungsgefüge. Boris Indra Bandyopadhyay präsentiert ein Projekt zur „Verhaltensanalyse von Produkten“ als Ansatz in der Designforschung. Er geht dabei von der These aus, dass Produkten eine eigene Biographie zugesprochen werden könne und dass sie daraufhin nach unterschiedlichen Verhaltensmustern zu kategorisieren seien. Dieser experimentelle Ansatz beschreibt eine alternative Perspektive auf die Kategorien der Produktbeschreibung.

Auch der folgende Beitrag von Martina Grotensohn zum Thema „Digitale Reminiszenz: Erinnerungen und Design“, beschäftigt sich mit der Rolle von Produkten in der Alltagswahrnehmung. Sie reflektiert insbesondere die Auswirkungen der Digitalisierung für die Erinnerungskultur von Produkten und geht dabei auf die Rolle digitaler Fotografie ein.

Es folgt das zweite Impulsreferat, das Ulrike Grossarth vorstellt: „Die Überfahrt am Schreckenstein. Eine künstlerisch-empirische Überquerung von Kulturströmen“. In ihrem Vortrag stellt Sie unterschiedliche künstlerische Experimente vor, in denen es um den Umgang von Personen mit Objekten im Raum geht. Sie hat im Rahmen von Performances und Projekten zur experimentellen Erfahrung Formen erarbeitet, mit Material und dessen Wahrnehmung wie dessen Grenzen umzugehen. Dabei geht sie speziell auf die Rolle des Scheiterns der Versuche ein, auf die Unhintergebarkeit des eigenen Verhaltens und Wahrnehmens. Sie stellt dazu ein (laufendes) Projekt vor, indem Studien von Tänzen aus der Region Transsilvanien mit den Bildwelten der Enzyklopädie von Diderot von 1751 zusammengeführt werden, um die Begriffe Arbeiten, Herstellen und Handeln zu reflektieren und zu erforschen. Jegliche gestalterische Tätigkeit, so ihre These, hat immer schon auch forschenden Charakter.

Für den Begriff der Designtheorie und –forschung hebt sie damit zusammenfassend besonders die Rolle von spielerischer Erfahrung und Experiment hervor. Und: welche wichtige Rolle das Scheitern dieser Versuche spielen kann.

Margarete Vöhringer spricht im dritten Impulsreferat über „Psychotechnik – eine Vorgeschichte des Designs in Wissenschaft und Kunst“. Anhand ihrer kulturhistorischen Untersuchung der russischen Avantgarde der 1920er Jahre und insbesondere des „Psychotechnische Labor“ von Nikolaj Ladovskij stellt sie unterschiedliche Perspektiven der Verbindung von Kunst und experimentell orientierter Wissenschaft dar. Künstler wie Ladovskij bedienten sich naturwissenschaftlicher Verfahren und Apparaturen, um die visuelle Wahrnehmung zu studieren, und führten Studien zur Aufmerksamkeit, Wahrnehmung und Erinnerung durch. Damit formuliert Margarete Vöhringer eine historische Perspektive des interdisziplinären Zusammenwirkens von Kunst und (Natur-)Wissenschaft, die sie wiederum selbst wissenschaftshistorisch analysiert.

Die abschließende Diskussion mit beiden Rednerinnen wird von Olaf Arndt und Bettina Möllring geleitet. Zentrales Thema ist das Experiment – das künstlerische und das naturwissenschaftliche – im Kontext von Design. Dabei wird die Frage diskutiert, welche Rolle die Sinne, die sinnliche Erfahrung wie auch das räumliche Empfinden spielen. Grossarth beispielsweise hebt das eigene Handeln und die daraus resultierende Erfahrung als Komponente hervor, die zur Voraussetzung des gestalterischen Tuns und Reflektierens werden kann. Diese Position wendet sich gegen die Bemühungen um eine objektivierbare Erkenntnisbasis, wie sie in den 1920er Jahren beispielsweise durch die Experimente der „Psychotechnik“ angestrebt wurden. Erlhoff bringt daraufhin die Frage ein, was heute an die Stelle des „Objektivierungswahns“ treten müsse, um eine gemeinsame Basis und ein Gefühl von „Wahrhaftigkeit“ zu schaffen. Dabei stellt sich auch die Frage, ob eine sich formierende Designtheorie dieser gemeinsamen Basis bedarf, oder ob an dessen Stelle nicht vielmehr die von Grossarth dargestellte Perspektive des experimentellen Handelns, Scheiterns und Erfahrens treten kann.

Zum Abschluss der Veranstaltung erinnert Thomas Edelmann an den Designer und Designtheoretiker Christian Borngräber, dessen Rolle für das Design er anschließend zusammen mit Volker Albus diskutiert. Anhand Borngräbers Ausnahmestellung in der Designtheorie nicht nur der 1980er Jahre werden dabei die exemplarisch auch die Chancen und Pragmatiken der Designtheorie und -Forschung aufgezeigt.